

**Pauline Taris L3 MIASHS**  
**Projet 1 : Bridges**

**Ce qui fonctionne:**

L'affichage des îles fonctionne ainsi que leur numérotation avec le fichier csv.

Il est possible de cliquer sur une île. Elle change alors de couleur mais conserve son numéro. Si l'on clique sur une autre île au S,N,W ou E, un pont d'épaisseur minimale est tracé et le décompte des îles reliées se fait. Si l'on clique sur une île puis sur une autre 3 fois, le pont s'élargit avec les cliques et le décompte des numéros se fait également.

Si l'on rentre manuellement les niveaux ce qui fonctionne sur le niveau 10 fonctionne de la même manière pour les autres.

**Ce qui ne fonctionne pas :**

Les coups interdits ne sont pas empêchés. Si l'on construit un pont de largeur supérieur à la largeur minimale et que l'on clique ensuite sur une autre île celle d'avant va afficher un numéro supérieur à celui escompté. Cela est dû aux conditions qui déterminent le numéro de l'île à l'entrée d'un pont en fonction de l'épaisseur du pont. Si l'on annule nos coups en faisant un clique droit, le programme stocke les coups ce qui pose problème.

**Choix algorithmiques :**

J'ai laissé les changements de couleur additionnels afin de permettre une meilleure visualisation des étapes de mon code.

J'ai utilisé la fonction tag car `self.canvas.delete(line)` ne fonctionnait pas. L'approche est très géométrique et je pense que c'est un mauvais choix de ma part. Par exemple, fonctionner en termes d'activations / désactivations pour les cliques et les caractéristiques des îles aurait été un meilleur choix.